

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA DAN SISTEM KOMPUTER PADA STMIK STIKOM INDONESIA BERBASIS ANIMASI 2D

I Nyoman Agus Suarya Putra, I Putu Adi Saputra

Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia

Jalan Tukad Pakerisan 97 Denpasar

e-mail : nyomansuarya@stiki-indonesia.ac.id, email:adiisatraiputu@gmail.com

Received : Juli 2017

Accepted : Agustus 2017

Published : Oktober 2017

Abstrak

STMIK STIKOM Indonesia saat ini masih menggunakan media informasi tentang program studi yang bersifat statis dan masih belum dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini mengakibatkan adanya mahasiswa yang pindah program studi maupun peminatan saat sudah menjalani proses perkuliahan karena merasa tidak cocok, serta masih kelirunya para mahasiswa dalam membedakan antara program studi dan peminatan. Melihat permasalahan tersebut, STMIK STIKOM Indonesia membutuhkan sebuah media informasi tentang program studi dalam bentuk yang lebih praktis, menarik, efektif serta mendetail, yang dapat digunakan untuk media promosi maupun presentasi. Animasi 2D dirasa cocok sebagai media untuk menunjang informasi program studi karena terdapat unsur-unsur visual, audio, teks dan warna yang berpadu sehingga pemahaman akan suatu konsep atau informasi menjadi lebih mudah diterima oleh pengguna. Setelah animasi selesai dirancang, dilakukan pengujian oleh pihak internal STMIK STIKOM Indonesia. Hasil dari pengujian tersebut menunjukkan respon yang sangat baik dari responden. Baik dari segi visualisasi, audio, serta informasi dari animasi 2D sebagai media untuk menunjang informasi Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer pada STMIK STIKOM Indonesia ini.

Kata Kunci: program studi, STMIK STIKOM Indonesia, animasi 2D.

Abstract

STMIK STIKOM Indonesia is still using media information about study programs that are static and still can not be conveyed properly. This resulted in the existence of students who moved the study program and specialization when they have undergone lecturing process because they feel unsuitable, and still mistaken the students in distinguishing between study program and specialization. Seeing the problem, STMIK STIKOM Indonesia needs a media information about study program in the form of more practical, interesting, effective and detail, that can be used for media campaign and presentation. 2D animation is suitable as a medium to support the study program information because there are elements of visual, audio, text and color combined so that understanding of a concept or information becomes more easily accepted by the user. After the animation is completed, it is tested by internal STMIK STIKOM Indonesia. The results of these tests show an excellent response from the respondents. Both in terms of visualization, audio, and information from 2D animation as a medium to support information Engineering Studies Program Informatics and Computer Systems at STMIK STIKOM Indonesia.

Keywords : study programs, STMIK STIKOM Indonesia, 2D animation.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program studi adalah kesatuan rencana belajar dalam suatu perguruan tinggi, sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik. Diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sasaran kurikulum.

STMIK STIKOM Indonesia merupakan sebuah kampus yang memiliki dua program studi yaitu Teknik Informatika dan Sistem Komputer. Teknik Informatika merupakan program studi yang terfokus pada kemampuan mengolah serta menganalisa sistem informasi, multimedia, dan memanfaatkan teknologi terkini dalam mendukung perkembangan industri pariwisata berwawasan budaya. Program Studi Teknik Informatika memiliki 3 macam konsentrasi atau peminatan yaitu Manajemen Teknik Informatika (TI-MTI), Desain Grafis dan Multimedia (TI-DGM), serta Komputer Akuntansi dan Bisnis (TI-KAB). Sistem Komputer merupakan program studi yang terfokus dalam bidang sistem cerdas dan sistem digital pada komputer yang mencakup *hardware*, *software*, *robotic* serta *network*. Adanya media informasi tentang program studi bertujuan agar para calon mahasiswa baru dapat mengetahui tentang keterampilan dan pengetahuan apa saja yang akan diperolehnya di masing-masing program studi yang ada pada sebuah kampus atau perguruan tinggi. Dengan media informasi tersebut, mereka bisa menyesuaikan dengan minat dan kemampuannya masing-masing. Pada Kampus STMIK STIKOM Indonesia saat ini masih menggunakan media informasi tentang program studi yang bersifat statis, dan perlu dibuat menjadi dinamis [1].

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak Robert Wijaya selaku pihak *marketing* dari STMIK STIKOM Indonesia, mengungkapkan bahwa saat melakukan visitasi ke sekolah-sekolah SMA/SMK sederajat, *marketing* hanya menyampaikan informasi tentang kampus secara umum. Informasi yang disampaikan seperti jurusan, fasilitas, biaya, serta cara pendaftarannya. Informasi tentang program studi tidak dijelaskan secara lebih detail karena adanya keterbatasan waktu.

Di sisi lain, menurut Ida Ayu Ratih Yuliandari salah satu *staff front office* mengungkapkan bahwa, informasi yang disampaikan kepada calon mahasiswa baru lebih terfokus ke fasilitas, sistem perkuliahan, serta rincian biaya kuliah. Informasi tentang program studi hanya akan disampaikan jika ada siswa SMA/SMK yang bertanya. Berdasarkan hasil wawancara dari *staff front office* lainnya yaitu Anik Suryantini, mengungkapkan bahwa pihaknya terkadang mengalami kendala ketika ada siswa SMA/SMK yang bertanya lebih detail tentang program studi Teknik Informatika maupun Sistem Komputer, dikarenakan tidak semua *staff front office* yang mempunyai *basic* jurusan *IT*.

Penulis juga melakukan wawancara dengan tiga dosen tetap STMIK STIKOM Indonesia pada hari Sabtu, 16 April 2016. Berdasarkan hasil wawancara dari Kaprodi Teknik Informatika yaitu Bapak I Putu Gede Budayasa, Sst.Par., M.T.I menyatakan bahwa menurutnya mahasiswa tidak terlalu paham apa yang dimaksud dengan program studi. Ada juga mahasiswa yang pindah program studi dikarenakan tidak kuat dalam materi yang ada pada program studi yang dipilihnya. Bapak I Putu Gede Budayasa juga mengungkapkan hal itu bisa terjadi karena informasi program studi yang didapat kurang detail.

Dari hasil wawancara dengan Kaprodi Sistem Komputer yaitu Bapak I Nyoman Buda Hartawan, M.Kom menyatakan bahwa mahasiswa biasanya hanya mendapatkan informasi secara umum. Setelah menjalani perkuliahan, barulah para mahasiswa tersebut merasa tidak sesuai dan akhirnya memilih untuk pindah program studi. Menurut Pembantu Ketua 1 STMIK STIKOM Indonesia yaitu Ibu Aniek Suryanti, M.Kom menyatakan bahwa mahasiswa terkadang keliru membedakan antara program studi dengan konsentrasi. Hal itu dikarenakan ketika pada saat calon mahasiswa melakukan pendaftaran di *front office* langsung dimasukkan ke konsentrasi, karena pada *form* pendaftaran sudah langsung ada pilihan TI-MTI, TI-DGM, TI-KAB, SK sehingga para calon mahasiswa mengira bahwa itu adalah program studinya.

Beberapa mahasiswa yang pindah program studi maupun konsentrasi juga mengungkapkan bahwa informasi yang mereka dapatkan dari brosur, sosialisasi maupun saat mendaftar di

front office lebih terfokus ke fasilitas, rincian biaya, dan keunggulan kampus. Informasi yang membahas tentang program studi hanya bersifat umum, masih kurang jelas & terperinci. Mereka juga berharap agar informasi tentang program studi diperbaiki lagi sehingga para mahasiswa tidak lagi salah dalam memilih program studi maupun konsentrasi yang ada.

Dari hasil wawancara di atas dengan pihak *marketing*, *front office*, dosen, serta beberapa mahasiswa yang pindah program studi maupun konsentrasi pada STMIK STIKOM Indonesia, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi adalah informasi tentang program studi hanya dijelaskan secara umum saja dan belum bisa tersampaikan secara detail, sehingga mengakibatkan adanya mahasiswa yang pindah program studi maupun konsentrasi/peminatan saat sudah menjalani proses perkuliahan karena merasa tidak cocok, serta masih kelirunya para mahasiswa dalam membedakan apa yang dimaksud antara program studi dan konsentrasi/peminatan. Dibutuhkan sebuah media informasi tentang program studi dalam bentuk yang lebih praktis, menarik, efektif serta mendetail yang dapat digunakan untuk media promosi maupun presentasi. Penulis menyarankan solusi membuat sebuah ilustrasi berupa animasi dua dimensi dengan konsep *motion graphic* dan bersifat informatif untuk menjelaskan informasi tentang program studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer pada STMIK STIKOM Indonesia.

Menurut Levitan [2], animasi mampu memproduksi bermacam-macam efek yang tidak bisa didapat dengan film gambar hidup atau nyata, dan digunakan sebagai teknik untuk mengadakan hiburan lain yang lebih efektif dibandingkan film dengan gambar hidup atau nyata. Animasi juga mampu memberikan pemirsanya daya visualisasi yang tidak dapat diterapkan pada dunia nyata, sehingga memberikan pemahaman akan suatu konsep atau informasi menjadi lebih mudah diterima [3][4]. Maka dari itu, animasi dirasa mampu untuk menjadi media yang efektif untuk memberikan informasi tentang program studi pada STMIK STIKOM Indonesia. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyarankan solusi berupa “Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Untuk Menunjang Informasi Tentang Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer Pada STMIK

STIKOM Indonesia”, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik, detail dan mudah dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang ingin diangkat adalah “bagaimana merancang media informasi tentang Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer pada STMIK STIKOM Indonesia berbasis animasi 2D?”.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengumpulan Data

Untuk mempermudah penyusunan laporan ini maka penulis menggunakan dua jenis pengumpulan data, yaitu primer dan sekunder. Dalam pengumpulan data primer digunakan metode observasi dan wawancara. Sedangkan pada pengumpulan data sekunder digunakan metode dokumentasi dan studi pustaka.

2.2 Produksi

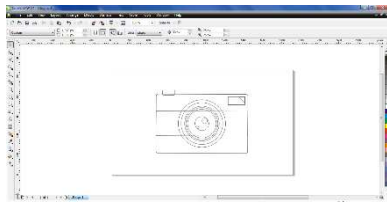
Proses produksi animasi pada perancangan ini meliputi pembuatan gambar atau aset berupa vektor pada *CorelDraw X4*, pembuatan gerakan animasi pada aset di *Adobe Flash Professional CS6*, merekam suara *dubber* untuk narasi dengan aplikasi *ASUS Sound Recorder*. Proses penggabungan animasi dilakukan pada *Adobe Premiere CS6*. Hasil dari proses rekaman, penggabungan suara dan animasi serta *finishing* dilakukan pada *software Adobe Premiere Pro CS6*.

2.3 Pembuatan Aset

Dalam proses pembuatan aset, penulis menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*. Penulis menggunakan *storyboard* sebagai acuan untuk membuat aset yang diperlukan dalam penganimasian nanti [5].

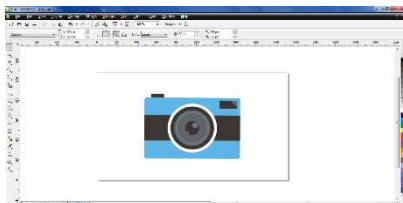
Proses pembuatan aset vektor yang akan dianimasikan adalah sebagai berikut:

1. *File* baru yang dibuat pada lembar kerja *CorelDraw X4* dengan ukuran 1920 x 1080 *pixels*.
2. Proses pembuatan *outline* menggunakan *bezier tool*, *shape tool*, *rectangle tool*, *elipse tool*, dan dengan pengaplikasian *trim*, *weld*, dan *intersect*. Setelah *outline* diterapkan, maka menghasilkan gambar seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Pembuatan *Outline* Kamera
[sumber : dokumentasi penulis]

- Setelah proses pembuatan *outline* selesai, dilanjutkan dengan pemberian warna yang sudah ditetapkan oleh penulis dan akan diterapkan pada aset. Dalam pemberian warna penulis menggunakan *pallette* warna yang berada pada sebelah kanan layar kerja. Objek diberikan warna biru, putih, hitam, serta abu. Untuk *outline* tidak diberikan warna. Hasil gambar setelah pengaplikasian warna dapat dilihat pada gambar 2.



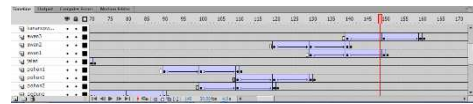
Gambar 2. Pewarnaan Pada Aset
[sumber : dokumentasi penulis]

- Selesai dengan pembuatan aset, kemudian aset disimpan dengan format .ai agar mudah dianimasikan pada *Adobe Flash Professional CS6*.

2.4 Proses Penganimasian

Proses penganimasian dilakukan di *software Adobe Flash Professional CS6*, sebelum melakukan proses animasi, *file* aset gambar yang sudah dibuat dipisahkan di dalam folder dan dikelompokkan per *scene* untuk memudahkan proses *import* ke *Adobe Flash*. Proses penganimasian dilakukan sesuai dengan *storyboard*.

- File Project* dan *Document Propertis* baru dibuat dengan ukuran 1920 x 1080 *pixel*, jumlah *frame* per detik nya adalah 30. Tampilan ketika membuka dokumen baru pada *Adobe Flash Professional CS6*
- Tempatkan *layer* yang berisikan aset-aset gambar sesuai dengan urutannya agar mudah dalam proses penganimasian. Tampilan urutan *layer* dapat dilihat pada gambar 3



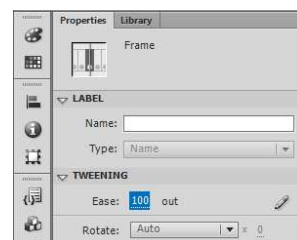
Gambar 3. Tampilan *Layer* Pada Panel *Timeline*
[sumber : dokumentasi penulis]

- Dalam proses menganimasikan aset atau gambar, penulis menggunakan teknik *classic tween* dengan cara klik kanan pada seleksi *frame*, kemudian pilih *Create Classic Tween*. Tampilan penggunaan *Create Classic Tween* dapat dilihat pada gambar 4.



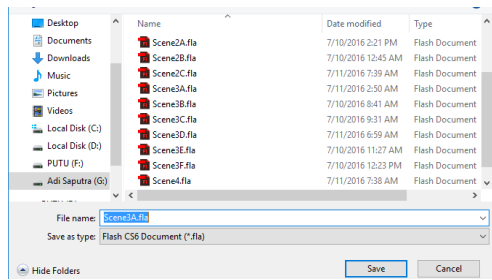
Gambar 4. Proses Penganimasian Menggunakan Teknik *Create Classic Tween*
[sumber : dokumentasi penulis]

- Untuk memberikan efek pergerakan yang halus, maka setelah menggunakan teknik *Create Classic Tween*, pada kolom *properties*, atur angka *ease* untuk menentukan persentase kehalusan gerakannya. Tampilan pengaturan *ease* dapat dilihat pada gambar 5.



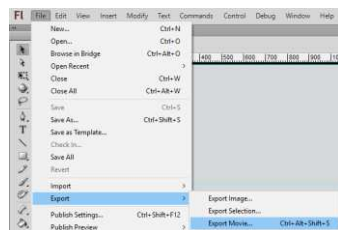
Gambar 5. Tampilan Pengaturan *Ease*
[sumber : dokumentasi penulis]

- Simpan hasil animasi tadi dengan format .fla dengan cara klik *file > Save As*. Untuk beberapa animasi diperlukan dengan format .swf dengan cara menekan tombol *ctrl + enter* pada *keyboard*. Proses menyimpan *file* dapat dilihat pada gambar 6.

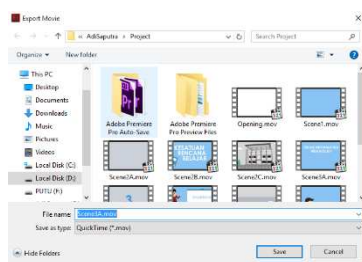


Gambar 6. Tampilan Saat Menyimpan
File Animasi
[sumber : dokumentasi penulis]

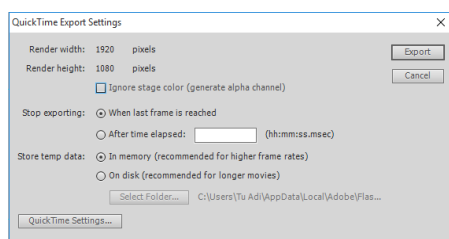
6. Untuk animasi yang akan digabungkan pada pasca produksi diperlukan dengan format .mov dengan cara klik *file > export > export movie* dan pilih ekstensi .mov. proses *export* animasi dapat dilihat pada gambar 7, 8, dan 9.



Gambar 7. Tampilan Saat Memilih Export
File Animasi.
[sumber : dokumentasi penulis]



Gambar 8. Tampilan Saat Memilih Ekstensi .mov
File Animasi.
[sumber : dokumentasi penulis]



Gambar 9. Tampilan Pengaturan Export File Animasi.
[sumber : dokumentasi penulis]

2.5 Proses Dubbing dan Editing Suara

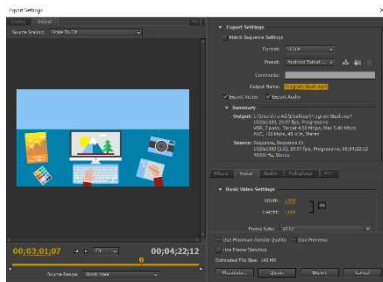
Proses *dubbing* atau perekaman suara untuk narasi dilakukan dengan menggunakan kamera DSLR Canon EOS 700D.

Hal-hal yang diperlukan untuk melakukan proses perekaman suara narasi adalah naskah narasi berupa kertas teks, *microphone*, *dubber* (pengisi suara).

2.6 Pasca Produksi

Pasca produksi dilakukan setelah proses produksi selesai, dalam proses pasca produksi, hal yang dilakukan adalah proses *editing* yang meliputi penggabungan *scene* animasi, penggabungan suara narasi serta *background* dan proses *rendering* animasi [6]. Pemberian suara narasi pada *file* animasi dengan ekstensi .swf dilakukan pada *software* Adobe Flash Professional CS6. *Import* suara narasi yang dibutuhkan ke dalam *library* dengan cara klik *file > import > import to library*. Buatlah sebuah layer baru untuk *file* suara narasi tersebut. *Drag file* suara narasi yang ada pada *library* menuju lembar kerja sehingga pada *frame* di *layer* suara terdapat tampilan frekuensi gelombang suara. *File* animasi tersebut disimpan menggunakan ekstensi .fla dengan cara klik *file > Save As*. Tekan tombol *ctrl + enter* agar *file* animasi secara otomatis tersimpan dengan ekstensi .swf. Penggabungan *scene* animasi dilakukan dalam *software* Adobe Premiere Pro CS6. Pilihlah *new project*, kemudian tentukan lokasi penyimpanan *file* pada kolom *location*, dan pada kolom *name* ketikkan nama *file* anda lalu pilih OK. Pada proses selanjutnya menentukan ukuran lembar kerja sesuai dengan ukuran animasi. Disini penulis menggunakan ukuran 1920 x 1080 *pixels* dengan *frame* per detik 30. Caranya klik pada pilihan *Digital SLR > 1080p > DSLR 1080p 30*, kemudian klik OK. Lakukan *import* aset-aset yang dibutuhkan dalam penganimasian seperti *scene animasi*, suara narasi, dan *background*. dengan cara pilih *file > import*, kemudian cari *file* yang akan digunakan, kemudian pilih *Open*. Ketika semua *scene* animasi, suara narasi dan *background* telah di *import*, maka akan terlihat pada kolom *project*. Kemudian *drag* semua *file* yang dibutuhkan ke dalam *timeline sequence*, lalu urutkan dan cocokkan animasi, suara narasi, dan *background*. Setelah selesai tahap di atas, dilanjutkan dengan *rendering* animasi, dengan klik menu *file > export > media*, kemudian akan muncul jendela

export settings. Lakukan pengaturan beberapa komponen seperti format dengan ekstensi .mp4, ubah direktori dan tuliskan nama *project* di *output name*, lalu pilih *export* (Gambar 10).



Gambar 10. Pengaturan *Export Settings*
[sumber : dokumentasi penulis]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN





3.1 Visualisasi Animasi

Berikut adalah visualisasi animasi hasil dari proses produksi dan pasca produksi yang telah selesai melalui tahap *finishing* dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 : Visualisasi Animasi Menu Halaman Utama

Scene	Durasi	Visual	Keterangan
1	12 detik		Aksi: Menampilkan logo STIKI Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap
2a	10 detik		Aksi: Muncul icon tanda tanya serta teks “program studi” Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap
2b	25 detik		Aksi: Muncul icon buku, buku dan pensil, serta toga. Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap

2c	18 detik		Aksi: Muncul icon gedung, teks “Teknik Informatika” dan “Sistem Komputer” Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap
3a	30 detik		Aksi: Muncul icon data, komputer, kamera, camcorder, dan kalkulator Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap
3b	20 detik		Aksi: Muncul teks “Teknik Informatika” Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap
3c	35 detik		Aksi: Muncul beberapa teks matakuliah untuk semester 1 sampai 4. Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap
3d	20 detik		Aksi: Muncul icon komputer software serta karakter yang sedang mengetik bahasa pemrograman. Transisi: Wipe. Musik: Happy Ukulele – Whistle And Clap

3e	20 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> kamera, desain poster, karakter orang yang sedang memfoto, dan membuat karya desain grafis. Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: <i>Happy Ukulele – Whistle And Clap</i>
3f	20 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> kalkulator, uang, dan seorang yang sedang menunjukkan grafik bisnis perusahaan. Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: <i>Happy Ukulele – Whistle And Clap</i>
4	30 detik		Aksi: Muncul teks “Sistem Komputer” dan karakter orang yang sedang membuat robot. Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: <i>Happy Ukulele – Whistle And Clap</i>
5	25 detik		Aksi: <i>closing</i> Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: <i>Happy Ukulele – Whistle And Clap</i>
	265 detik	Total Durasi 4 Menit 25 Detik	

Tabel 2 : Visualisasi Menu Halaman Teknik Informatika

Scene	Durasi	Visual	Keterangan
2a	4 detik		Aksi: Menampilkan Teks “Teknik Informatika” Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: Suara Narasi
2b	8 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> komputer, dan tangan yang sedang menganalisa. Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: Suara Narasi
2c	7 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> tangan yang sedang memegang <i>tablet phone</i> dan <i>icon</i> industry. Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: Suara Narasi
2d	15 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> pura, matahari, dan teks “Budaya Bali” Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: Suara Narasi
3	7 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> karakter 3 orang dosen serta teks “Profesional” Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: Suara Narasi
4	7 detik		Aksi: Muncul <i>icon</i> gedung serta teks “Instansi Perusahaan” Transisi: <i>Wipe.</i> Musik: Suara Narasi

3.2 Analisis Hasil Pengujian

Setelah proses pembuatan animasi selesai, dilanjutkan dengan melakukan pengujian untuk mengetahui apakah animasi sebagai media untuk menunjang informasi Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer pada STMIK STIKOM Indonesia dapat membantu memberikan informasi pada calon mahasiswa baru nantinya. Pengujian dilakukan kepada 9 orang dosen dan 1 *staff* sebagai penjamin mutu pada STMIK STIKOM Indonesia.

Hasil pengujian dari pernyataan pertama dapat diketahui bahwa 60% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju, dan 40% menyatakan setuju. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah **4.6** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Hasil pengujian dari pernyataan kedua dapat diketahui bahwa 50% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju, dan 50% menyatakan setuju. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah **4.5** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Hasil pengujian dari pernyataan ketiga dapat diketahui bahwa 20% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju, 60% menyatakan setuju, 10% menyatakan netral, dan 10% menyatakan sangat tidak setuju. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah **3.8** dan termasuk dalam kategori **baik**.

Hasil pengujian dari pernyataan keempat dapat diketahui bahwa 60% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju, 30% menyatakan setuju, dan 10% menyatakan netral. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah **4.5** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Hasil pengujian dari pernyataan kelima dapat diketahui bahwa 50% dari jumlah responden menyatakan sangat setuju, 40% menyatakan setuju, dan 10% menyatakan netral. Jumlah poin kategori dari pernyataan tersebut adalah **4.4** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan dan penelitian yang dilakukan penulis mengenai animasi 2D sebagai media untuk menunjang informasi program studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer

pada STMIK STIKOM Indonesia di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pembuatan animasi ini membutuhkan beberapa proses, yang pertama meliputi pengumpulan data, analisa data, pembuatan narasi dan *storyboard*. Proses yang kedua meliputi proses perekaman suara, pembuatan aset gambar, dan pembuatan animasi. Dan proses yang terakhir meliputi *editing* dan *rendering* animasi.
2. Dari hasil pengujian kepada 9 orang dosen dan 1 *staff* penjamin mutu pada STMIK STIKOM Indonesia, secara keseluruhan dalam garis kontinum, animasi ini termasuk kategori baik. Animasi ini sudah layak dan bisa berfungsi sebagai media untuk menunjang informasi program studi pada STMIK STIKOM Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suarya, I.N.A. and Yusa, M.M., 2017. Rancang Bangun Media Informasi Interaktif Berbasis Desktop sebagai media informasi Program Studi STMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 11(1), pp.1-14.
- [2] Purnama, Bambang Eka, 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Sugihartono, Ranang Agung, 2010. *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- [4] Sanjaya, Wina, 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [5] Dhimas, Andreas, 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- [6] Munir, 2013. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, CV.